

EWVK

SPIELREGEL

Unterwegs auf den Eisschollen Grönlands gibt es viel zu entdecken...

Eruk, der kleine Eskimo, ist ganz aufgeregt. Er freut sich schon lange darauf, endlich mit seinen großen Brüdern auf Wanderschaft zu gehen. Bis jetzt haben sie ihm immer nur von den vielen Eisbären und Robben erzählt, nun darf er sich die Tiere aus der Nähe ansehen.

Außerdem darf er endlich am Bau des neuen Iglus mithelfen – hierauf freut er sich am meisten.

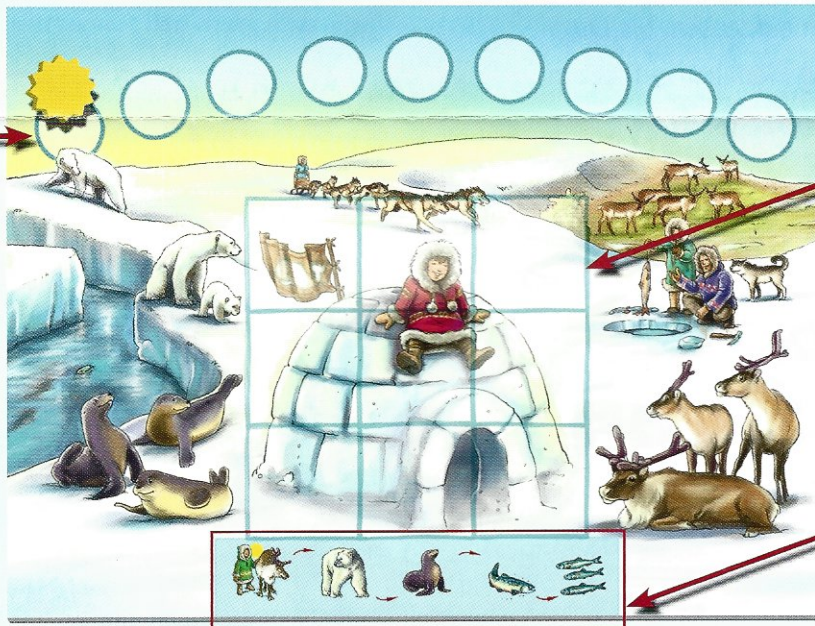
**Die Spieler haben das Ziel möglichst viele Tierplättchen zu sammeln.
Der Spieler mit den meisten Plättchen gewinnt!**

Ein Spiel von Stefan Dorra (www.dorra-spiele.de) und Manfred Reindl für 2-5 Spieler ab 5 Jahren.

Spielmaterial

• 1 Spielplan

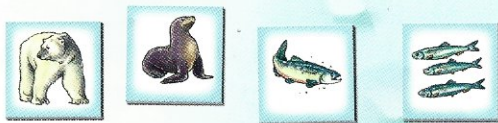
9 Sonnenfelder für den Sonnenstein. Zu Beginn des Spiels wird der Sonnenstein auf das linke Feld gestellt.



9 Iglufelder, zum gemeinsamen Bau des Iglus

In dieser Reihenfolge flüchten die Tiere.

• 56 Tierplättchen – je 14 Eisbären, Robben, Lachse und Heringe



• 20 Eskimofiguren – je 4 in 5 Spielerfarben



• 1 Sonnenstein



• 9 Rentierplättchen



• 9 Igluplättchen



• 1 Spielregel

Spielvorbereitungen

Der Spielplan wird für alle gut sichtbar in die Tischmitte gelegt.

Alle **Plättchen** werden gemischt und **verdeckt** neben dem Spielplan ausgebreitet.

Der **Sonnenstein** wird auf das **linke Sonnenfeld** des Spielplans gelegt.

Jetzt nimmt sich jeder Spieler noch die **4 Eskimofiguren** in der Farbe seiner Wahl und es kann losgehen:

Anmerkung: Einfacher wird das Spiel, wenn die Plättchen in geordneten Reihen ausgelegt werden.



Spielablauf

Das Spiel verläuft über zwei Phasen:

Phase 1: Plättchen sammeln und das Iglu bauen

Phase 2: Schlussphase

Der Jüngste in der Runde beginnt das Spiel mit **Phase 1**.

Plättchen sammeln und das Iglu bauen

Wenn Du an der Reihe bist, decke ein beliebiges Plättchen auf. Dabei müssen **alle Mitspieler sehen** können, was auf dem Plättchen abgebildet ist.

Du darfst solange Plättchen aufdecken, bis Du:

- **freiwillig** keine weiteren Plättchen aufdecken möchtest,
- ein **Igluteil** aufdeckst und eine **Eskimofigur** einsetzt,
- oder **Tiere flüchten** lässt.

Ist Dein Zug beendet, nimmst Du Dir noch offen liegende Plättchen und legst sie vor Dir auf einem Stapel ab.

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

• **Freiwillig keine weiteren Plättchen mehr aufdecken**

Du darfst die aufgedeckten **Plättchen nehmen** und **offen** vor Dir stapeln.

Spielzüge können **jederzeit freiwillig** beendet werden, auch wenn bereits mehrere Plättchen aufgedeckt wurden.

• **Ein Igluteil aufdecken und eine Eskimofigur setzen**

Deckst Du ein **Igluteil** auf, legst Du es auf dem entsprechenden Iglufeld des **Spielplans** ab.

Markiere das gerade gelegte Plättchen, indem Du eine Deiner **Eskimofiguren** darauf stellst.

Hast Du keine Figur mehr, kannst du das Igluteil nicht markieren. In diesem Fall lege es ohne Eskimo auf den Plan.

Nun darfst Du Dir noch **offen liegende** Tierplättchen nehmen und sie vor Dir ablegen. **Dein Zug ist beendet.**



Tierplättchen: Heringe, Lachs, Robbe, Eisbär



Rehtierplättchen

Igluplättchen

Anmerkung: Merke Dir gut, wo sich die einzelnen Tiere befinden.

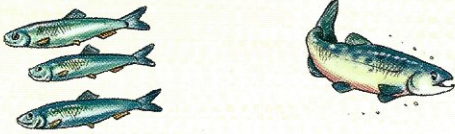


Hast Du ein Igluplättchen aufgedeckt, musst Du es auf dem Spielplan ablegen und mit einer Deiner Spielfiguren markieren. Du hast Dich am Bau des Iglus beteiligt.

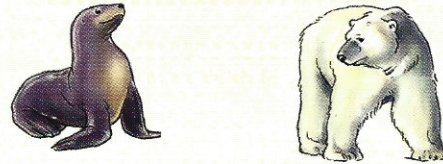
Anmerkung: Eskimofiguren auf den Igluplättchen werden in der Schlussphase wichtig!

• **Tiere flüchten lassen**

Heringe flüchten vor dem Lachs.



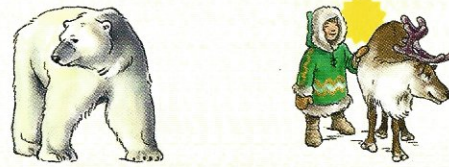
Die Robbe flüchtet vor dem Eisbär.



Der Lachs flüchtet vor der Robbe.



Der Eisbär flüchtet, sobald ein Rentier mit Eskimo auftaucht.



Werden Tiere in die Flucht geschlagen, endet Dein Zug sofort.

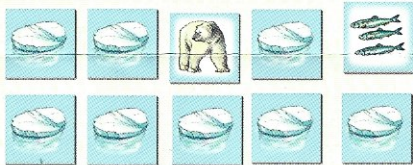
Die flüchtenden Tiere werden wieder umgedreht und die noch offen liegenden Plättchen darfst Du Dir nehmen.



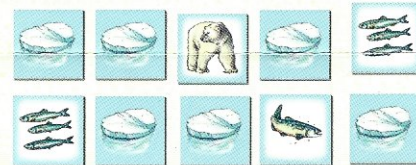
Anmerkung: Zur besseren Übersicht ist die Flucht-Reihenfolge auf dem Spielplan abgebildet.

Beispiel:

1.) Tommy deckt einen Eisbären auf. Er entschließt sich, ein weiteres Plättchen aufzudecken. Diesmal deckt er Heringe auf. Wenn Tommy seinen Zug jetzt beendet, darf er sich beide Tierplättchen nehmen.



3.) Das nächste Plättchen, das er aufdeckt ist ein Lachs. Sein Zug endet, weil die Heringe vor dem Lachs flüchten.



2.) Er entschließt sich aber ein weiteres Plättchen aufzudecken. Wieder Heringe.



4.) Beide Heringsplättchen muss Tommy wieder umdrehen. Lediglich den Eisbären und den Lachs darf er sich nehmen.



Anmerkung: Es kann sein, dass in einem Zug verschiedene Tiere flüchten.

Beispiel: Anne hat 1 Eisbär und 2 Lachse aufgedeckt. Das nächste Plättchen, das sie aufdeckt, ist eine Robbe. Die 2 Lachse flüchten vor der Robbe und die Robbe flüchtet vor dem Eisbär. Anne muss die 2 Lachsplättchen und die Robbe wieder umdrehen. Sie darf nur den Eisbär einsammeln.

• **Sonderfall „Ein Rentier wird aufgedeckt“**

Deckst Du ein Rentier auf, musst Du es versorgen. Das Versorgen des Rentiers kostet Zeit.

Schiebe deshalb den Sonnenstein auf dem Spielplan sofort um ein Feld weiter nach rechts.

Du darfst jedes aufgedeckte Rentier einsammeln.

Rentiere können nicht in die Flucht geschlagen werden. Dein Zug ist nicht beendet.



Wenn Du ein Rentier aufdeckst, musst Du den Sonnenstein um ein Feld weiter nach rechts schieben. Deckst Du zwei Rentiere in einem Zug auf, muss auch der Sonnenstein 2 Felder weiter geschoben werden.

Phase 2 des Spiels beginnt, wenn der Sonnenstein auf das letzte Feld des Spielplans verschoben wird.

Schiebst Du den Sonnenstein auf das letzte Feld des Spielplans, ist Dein Zug beendet. Es beginnt die...

Schlussphase

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe. Besitzt Du einen Eskimo auf dem Spielplan, darfst Du Dir jetzt Dein **markiertes Igluplättchen** und Deine **Spielfigur** nehmen. Stelle die Figur wieder vor Dir ab. Lege das Igluplättchen auf Deinen Stapel mit Deinen bereits gesammelten Tier- und Rentierplättchen.

Jetzt ist es wichtig, dass Du Dir gut gemerkt hast, wo sich die einzelnen Tiere versteckt haben. Suche Dir eine Tierart aus und sage **laut**, nach welchem Tier Du suchen möchtest.

Nun darfst Du ein beliebiges **Plättchen aufdecken**.

Deckst Du das **richtige** Tier auf, darfst Du Dir das Plättchen **nehmen**. Nenne **erneut** ein Tier und decke ein weiteres Plättchen auf.

Wird das **falsche** Tier aufgedeckt, bleibt das **Plättchen offen liegen** und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Hat er ebenfalls einen Eskimo auf dem Spielplan, sagt er laut, welches Tier er suchen möchte. Auch er darf dann ein **verdeckt liegendes** Plättchen aufdecken.

Hat er **keinen** Eskimo auf dem Plan, darf er auch **kein Plättchen** aufdecken. In diesem Fall ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Die Spielerreihenfolge wird **nicht** unterbrochen, auch wenn ein Spieler **mehrere** Eskimos auf dem Iglu hat. Er darf dann **mehrmals** nach Tieren suchen, wenn er wieder an der Reihe ist.

Beispiel:

Anne möchte einen Eisbär aufdecken.

Sie sagt laut „Eisbär“ und deckt ein Plättchen auf.



Es ist tatsächlich ein Eisbär und sie darf sich das Plättchen nehmen.

Nun möchte sie eine „Robbe“ aufdecken.



Leider findet sie Heringe und ihr Zug ist beendet. Sie darf sich die Heringe nicht nehmen.

Das Plättchen bleibt offen liegen.

Anmerkung: Ein offen liegendes Tierplättchen darf nicht eingesammelt werden!

Spielende

Das Spiel endet, wenn sich **kein** Eskimo mehr auf dem Spielplan befindet oder **alle** Tierplättchen aufgedeckt wurden.



Hast Du die meisten Plättchen sammeln können?
Dann hast Du das Spiel gewonnen!

